

Sitz-Lauf-Hüpf!

Bewegung mit Schwerpunkt

Beschreibung:

Material: Keine

Laufspiel

Jeder kann jeden berühren und dazu ein Kommando geben, welches das Kind dann ausführen muss: Beispiel: „Sitz!“ „Hüpfen!“ „Lauf!“ (Alles dann auf der Stelle) Jeder kann jeden aus dem Kommando wieder befreien und es darf dann wieder gelaufen werden!

Spielhinweis:

Kommandos vorher festlegen! Gerne Kinder miteinbeziehen und überlegen, welche Kommandos im Spiel gegeben werden!

Spieldauer: beliebig

Förderung: Koordination, Sozialverhalten, Rollenwechsel, Schnelligkeit, Reaktion, Konzentration